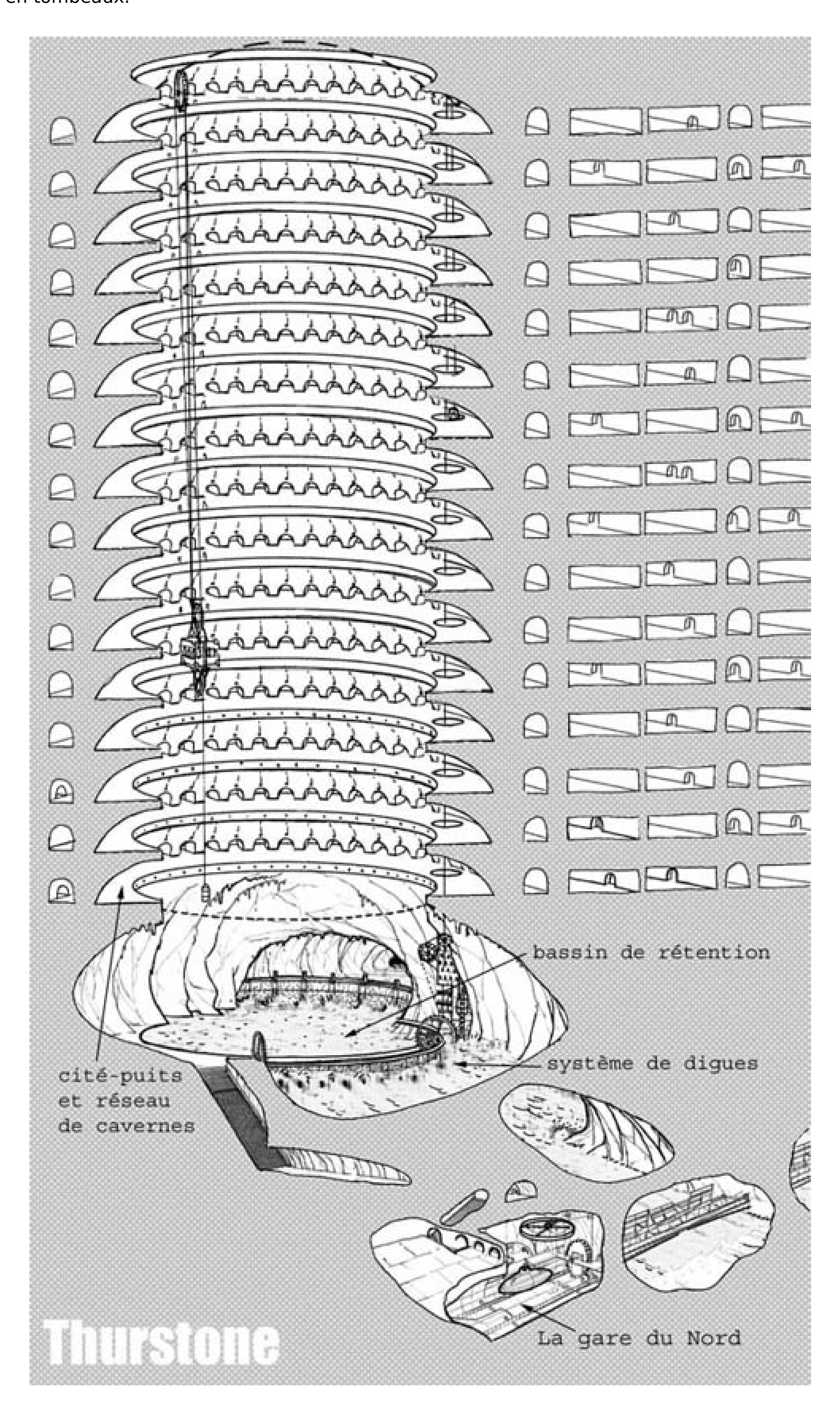


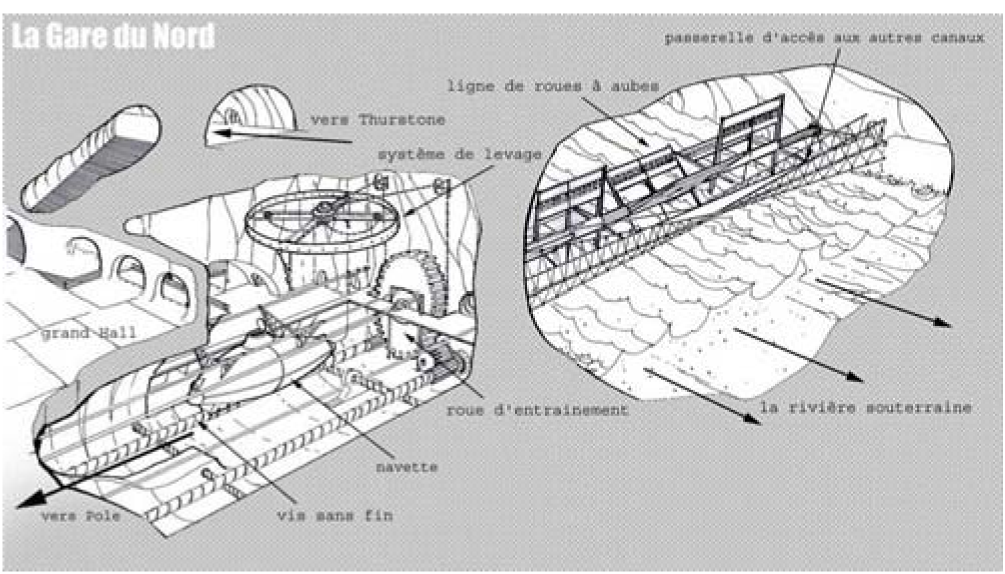
1. Visite guidée

Thurstone est une des quelques grandes cités naines enfouies sous les terres du Nord. Elle abrite en son sein la fameuse Gare du Nord qui relie Pôle aux montagnes jumelles. Elle est bâtie autour d'un puits artificiel surplombant un lac souterrain, vestige d'un des abris de l'hiver de Raz. Lorsque les occupants sont retournés à la surface, ils ont laissé nombre d'objets technologiques dont les nains s'inspirèrent par la suite pour fonder leurs sciences et leurs arts. Thurstone était d'ailleurs considérée par les Nains comme le berceau de toutes les inventions et innovations. Elle abritait ainsi les savants et les artisans les plus prestigieux du peuple nain. Que reste-t-il de cette gloire passée ? Essentiellement d'innombrables

squelettes entassés sous les lueurs vertes d'étranges pierres enchâssées dans les parois. Ultime traîtrise des elfes, plutôt que d'apprendre à maîtriser le fluide, ces cailloux radioactifs ont transformé les cités naines en tombeaux.



Il reste néanmoins de nombreux vestiges qui attestent combien la technologie naine était riche et complexe. Mis à part la gare du Nord qui constitue à elle seule un joyau d'ingénierie, Thurstone met à profit le débit important du lac souterrain pour faire fonctionner monte-charge, portes coulissantes et autres mécanismes. Autour de la cité-puits s'organise un réseau de galeries et de tunnels dont la profusion rendrait sénile avant l'heure un membre de la guilde des cartographes. C'est à leurs détours que l'on trouve les cellules et les alcôves qui servaient d'habitat aux nains et qui renferment parfois des butins fabuleux : armes et armures, objets complexes et précieux. Emporter en souvenir les jolies pierres vertes qui trônent au milieu de chaque pièce risque par contre d'entraîner une perte de dents et de cheveux avant bien d'autres maladies.



Cliquer pour agrandir
(JPEG, 107.6 ko)

Tous les accès vers la surface sont totalement effondrés ainsi que les tunnels qui mènent vers les autres cités naines telles que Horlick et Ulmer. Le moyen d'arriver désormais jusqu'à Thurstone, c'est La Gare du Nord. Véritable point de départ de la future invasion de Pôle fomentée par les Nains, on y trouve nombre d'entrepôts où s'entassent armes, outils et denrées transformées en poussière par le temps. On y trouve même une navette montée sur une vis sans fin dont le mouvement est assuré par les roues à aubes alignées dans les différents bras de la rivière souterraine.
La roue d'entraînement est actuellement découplée du reste. Ré-enclencher le tout pourrait refaire partir la navette pour un voyage vers Pôle. Le débit régulier de la rivière est assuré par un système de digues et un bassin de rétention. L'ouvrage est lui aussi colossal et il a traversé les siècles dans un parfait état. Accéder aux niveaux supérieurs peut se faire par le biais de plusieurs monte-charge ou par un réseau d'escaliers vertigineux. C'est autour des différentes palteformes du puits que s'organise la multitude de tunnels et de salles dont les tailles varient selon les activités auxquelles elles étaient anciennement destinées. On peut encore aisément y distinguer des forges, des ateliers divers, des salles de conseil aux dimensions titanesques, des entrepôts, des armureries et des habitations. Aux alentours du puits, on peut remarquer que les plafonds et les parois sont parcourus d'une tuyauterie complexe, vestige de l'ancien système thermique servant à protéger de l'hiver de Raz. Tout en haut du puits, les Nains avaient installé sur toute la superficie du dôme des pierres vertes dont la luminescence est accentuée par un jeu de miroirs géants installé sur le pourtour. Outre l'avantage de conférer à l'ensemble un joli éclairage vert, l'objectif était d'accélérer la supposée imprégnation au maniement du fluide promis par les Elfes.
Peu après la disparition des derniers nains, les Thunks de la région ont visité Thurstone et se sont accaparé nombre d'objets trouvés au gré de leurs explorations. Ils accédaient par une petite galerie de service menant à la surface et, à présent, effondrée. L'arrivée des Piorads dans la région (on n'est qu'à quelques polacs de Byrd) a fait fuir les tribus qui se partageaient le secret de l'accès à Thurstone. Le temps de l'exode et la mort des derniers anciens a transformé les souvenirs de la cité naine en contes pour enfants.

Les thunks n'ont quand même pas tout dévalisé n'y même tout visité et les joueurs avec un fort désir de richesse pourront sans problème l'assouvir. Voici une petite table servant à définir le butin contenu dans une galerie ou une salle. C'est à dire au milieu du chaos d'objets sans valeur et sous une couche de poussière épaisse. La fréquence des tirs est laissée à la discrétion du MJ en fonction du style de jeu, du mérite de ses joueurs ou des besoins du scénario.

1D100	
01-10	Arme de bonne facture *1
11-20	Casque de bonne facture *1
21-30	Armure de bonne facture *1 *3
31-40	Outils de bonne qualité (mis à part leur facture exceptionnelle, ces outils confèrent un bonus de +5% à l'artisanat vorozion concerné ; par exemple : un marteau pour la forge ou un compas pour l'ingénierie, l'inverse ne marche pas)
41-50	Objet usuel précieux (vaisselles, meubles, coffrets, etc.... tout pour la vie d'un nain qui le vaut bien)
51-60	Machine naine (des ressorts, des engrenages, des boulons, etc…à l'utilité mystérieuse mais au prix indéniable)
61-70	Or (les nains vouaient un véritable culte à ce métal, ça tombe bien, les joueurs aussi)
71-80	Objets étranges (objet datant de l'hiver de Raz et ressemblant à ceux des marchés lointains en beaucoup moins bon état)
90-93	Arme exceptionnelle *2
94-97	Casque exceptionnel *2
98-100	Armure exceptionnelle *2 *3

*1	Caractéristiques boostées
*2	Caractéristiques boostées, d'un aspect magnifique et forgé(e) dans un métal précieux
*3	Cette armure outre son aspect monnayable ne peut être utilisée à moins d'avoir une corpulence proche des nains (un thunk hysnaton primarius nain à la taille réduite peu éventuellement l'envisager en forçant un peu)

2. Les Golems

La technologie des Nains était principalement basée sur la mise en valeur des forces naturelles et mécaniques. Pourtant, quelques temps avant la disparition des premiers Nains, Thurstone fut le théâtre d'une véritable révolution scientifique.
Peu versés dans l'art de la médecine et pourvus d'une très grande résistance, les Nains n'ont pas perçu l'aspect extrêmement nocif des pierres vertes. Avant d'accepter le marché avec les Elfes, ils voulaient d'abord être convaincus de leur aspect magique. Ainsi livrées à toutes sortes d'expérimentations les pierres révélèrent des secrets et mirent les savants Nains sur des pistes que les Elfes n'avaient même pas soupçonnés. Normalement inaltérables, les Nains réussirent quand même à les retailler et ils découvrirent l'énergie et les pulsations qui en émanaient. Pulsations qui variaient selon la forme de l'éclat. Et ces morceaux enchâssés dans un certain ordre dans de petites boîtes en fer produisaient à l'unisson une vibration harmonieuse et complexe pouvant s'apparenter à un véritable programme informatique.

La nature magique des pierres fut prouvée. Le contrat assurant la fourniture de pierres en grand nombre fut signé. Et pendant que Pôle « surgissait » peu à peu de terre, les premiers Golems firent leur apparition dans les laboratoires de Thurstone.

Les Nains et en particulier leurs horlogers savaient fabriquer des automates complexes mais la science tirée des pierres vertes permit de leur insuffler la vie. Les petites boîtes métalliques placées au centre des contrôles du Golem faisaient office de cerveau artificiel paramétré pour remplir des tâches et atteindre des objectifs simples. Les petits golems croisés dans les canaux de Pôle, par exemple, étaient programmés pour détruire les écluses et rien ne pouvaient les écarter de leur but. Un mécanisme enclenché par une main inconnue à condamné définitivement l'accès de toutes les cités naines pour protéger leurs secrets. Ceci s'est accompagné par l'activation de golems beaucoup plus conséquents que leurs collègues des cuves de Gladius et qui ont pour tâche de pulvériser d'éventuels profanateurs. Avec de tels gardiens on comprend que les Thunks s'aventuraient avec d'infinies précautions dans ces galeries. Voici les caractéristiques, tout à fait modifiables selon la puissance des PJs, d'un individu. Le Golem est toujours solitaire et semble surveiller la même parcelle sur laquelle il passe et repasse machinalement selon un parcours très précis et réglé (un peu comme un slig dans Oddworld) Ce type de golem de 2mètres de haut attaque à vue et seul un personnage parlant le nain, ce qui est peu probable, peut le stopper.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
22	30	8	8	12	20

AB	70%
Esquive	15%
Acrobatie	5%
Course	5%
Discrétion	10%
Repérage	25%
Pv	60
Dommages	(poings de pierre) I (Assommer, Contondant)
Armure	20
Prestige	(à gagner) 5



3. Les nouveaux locataires

Les pierres vertes n'ont pas anéanti toutes formes de vie. A l'instar de nos blattes et nos souris terriennes, des créatures ont su développer une résistance ou une mutation les préservant des fatales radiations.
Depuis que les Nains ont disparus toutes sortes de mousses squattent les galeries de la cité. On en trouve de tous les aspects et de toutes les couleurs. Les plus remarquables sont les mousses luminescentes comme celles que l'on trouve sous Pôle et les mousses carnivores qui tapissent des tunnels entiers. On considère qu'une surface de peau nue en contact direct avec la mousse provoque 7 pts de dégs/tour. Les champignons parfois géants sont eux aussi légions. Ils constituaient la base de l'alimentation des Nains et certaines salles énormes à l'hydrométrie contrôlée servaient à les cultiver. Mais il n'y a pas que des champignons et des mousses au roleplaying limité, il y a aussi toutes sortes de créatures cavernicoles qui constituent dans l'ensemble un écosystème en huis-clos dans lequel les joueurs trouveront très vite leur place. En voici quelques-unes.

Les Scargoles

Ces animaux débonnaires ressemblant à des escargots pouvant allés jusqu'à trois mètres de long étaient élevés par les Nains. Leurs chairs était un met qu'eux seul savaient apprécier. Un alcool, le scargolène, très fort et très prisé était également tiré de la macération de la bave de cet animal. Vivant en troupeau d'une dizaine d'individus, ils ne représentent aucun danger et se replient dans leur coquille au moindre danger. Pourvues de formations minérales aiguisées et très dures, ces coquilles les mettent à l'abri d'à peu près tous les dangers. A titre informatif voici les caractéristiques d'un individu moyen.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
15	20	2	2	20	8

AN	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	5%
Dicrétion	25%
Repérage	50%
Pv	40
Armure	30 (la coquille est très dure mais la peau visqueuse n'offre qu'une résistance de 2)

Les Scrabs

Il en existe de toutes les tailles mais les individus les plus grands (les plus vieux) atteignent parfois 4 mètres d'envergure. Au fur et à mesure de leurs très nombreuses mues, leur taille augmente et leur carapace se renforce. Vivant en groupe d'une demi-douzaine d'individus jusqu'à l'âge de 120 ans, les Scrabs deviennent alors solitaires et même cannibales pour les 80 années leur restant à vivre. Totalement dépourvus de sensation de douleur, ils peuvent être des adversaires acharnés et dangereux, surtout s'ils sont en nombre. Ils sont devenus charognards avec le temps mais la disette peut les

transformer en prédateurs, des congénères d'un autre groupe ou même les joueurs faisant des proies très apetissantes. Une fois la pince sectionnée, les Nains avaient transformé les Scrabs en bêtes de somme dociles et pratiques.

Scrab moyen

FO	EN	AG	RA	PE	VO
20	18	12	12	8	2

AB	35%
Esquive	10%
Acrobatie	10%
Course	40%
Discrétion	20%
Repérage	15%
Pv	36
Dommages	(pince) G
Armure	14
Prestige	(à gagner) 2

Scrab solitaire

FO	EN	AG	RA	PE	VO
23	25	15	15	12	5

AB	60%
Esquive	15%
Acrobatie	15%
Course	50%
Discrétion	20%
Repérage	20%
Pv	50
Dommages	(pince) I
Armure	18
Prestige	(à gagner) 5

Les Siffleurs

Vivant uniquement près des sources d'eau chaudes et notamment dans le bassin de rétention qui en est infesté, le siffleur est malgré les apparences un serpent. Totalement dépourvu d'yeux, il appréhende son environnement en agitant sa langue bifide ce qui provoque en permanence un sifflement rauque. Sa peau translucide qui laisse apparaître ses organes internes est malgré tout assez résistante. D'à peu près 1mètre50 de long, ces serpents vivent généralement agglutinés les uns sur les autres et on retrouve cette même solidarité pour la chasse à l'affût. Nageur hors pair, c'est dans l'eau que les siffleurs deviennent dangereux ou ils chercheront à noyer leur proie en l'entraînant dans le fond de l'eau. Les crochets effilés leur permettent de s'accrocher fermement à leurs proies et de découper leur nourriture (ils n'ingurgitent pas comme la première couleuvre venue). Les Nains utilisaient les siffleurs et leur capacité de digestion hallucinante comme de véritables poubelles biologiques. Cette vie de pacha convenait tout à fait à ces animaux dont l'activité principale est … la sieste digestive.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
6	8	16	15	15	7

AR	25%
Esquive	25%
Acrobatie	20%
Course	15%
Discrétion	40%
Repérage	50%
Pv	16
Dommage	(morsure)

s	H*
Armure	1

*Un acide très corrosif mais s'oxydant rapidement à l'air est secrété par les muqueuses du Siffleur. Ce qui est pratique pour la digestion mais terrible pour la proie !
La force des siffleurs, c'est le nombre. Ils ne se manifesteront nulle part ailleurs que dans l'eau que ce soit dans le bassin ou dans les galeries à moitié inondées. Ils attaquent à une dizaine d'individu en se concentrant sur une seule proie.

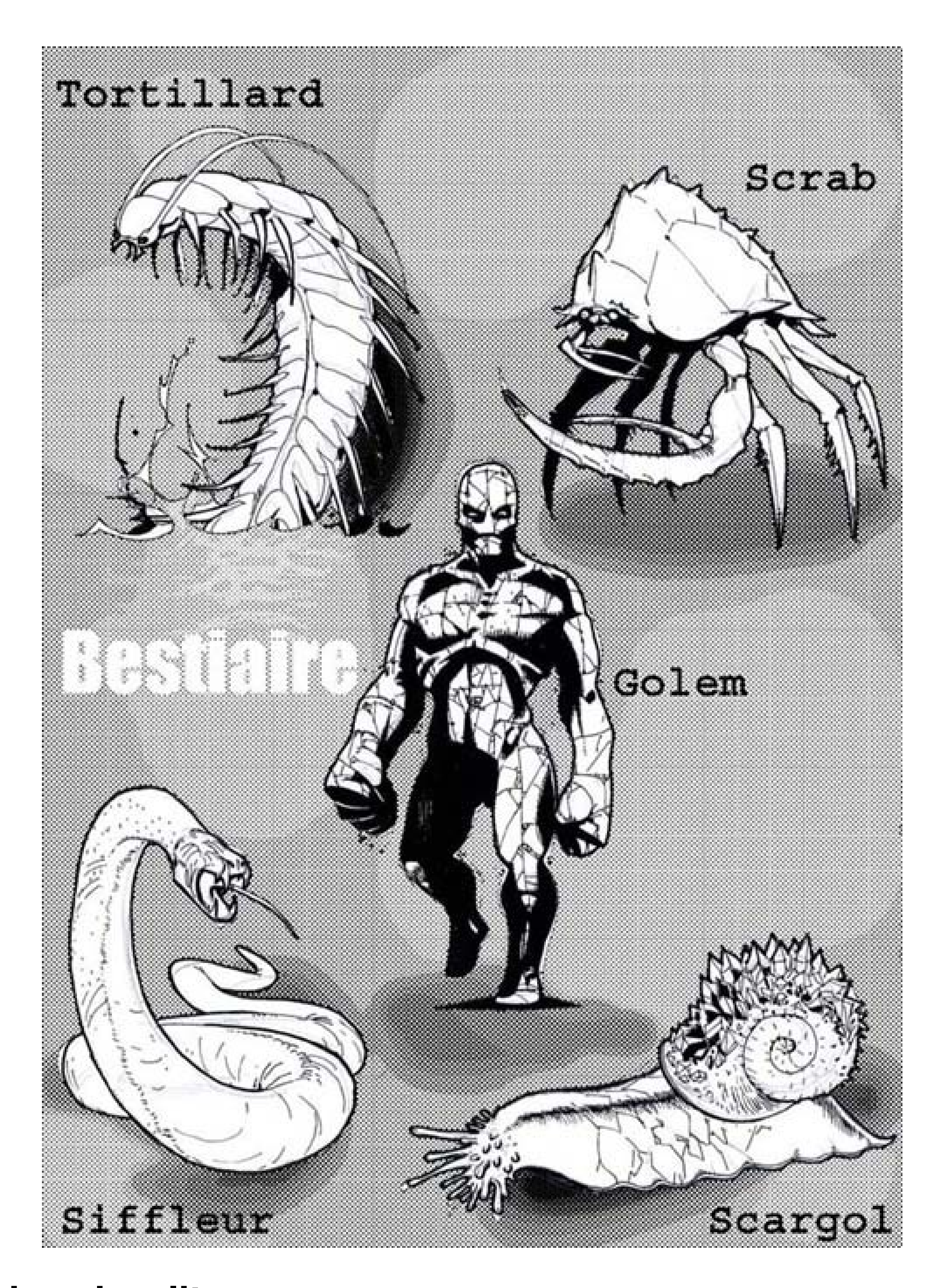
Les Tortillards

Cette scolopendre géante affectionne particulièrement les pierres vertes dont le rayonnement à l'air désormais vital à son équilibre. Ils s'en éloignent donc jamais beaucoup et chaque tortillard a son caillou de prédilection qui fait office de nid autour duquel vit généralement un groupe de1D6 individus. Son comportement alimentaire est lui aussi à rapprocher du charognard quitte à achever le futur repas. La particularité de cette bestiole est de générer un courant électrique naturel très efficace pour se protéger. Vous comprendrez que ça a particulièrement intéressé les Nains qui ont essayé de canaliser cette énergie pour le fonctionnement de diverses machines. Le côté irascible et dangereux de ces animaux a toujours fait avorter les projets. Les savants de ce peuple ne se sont néanmoins jamais lassés d'observer ces intrigantes créatures.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
7	10	15	15	10	8

AR	30%
Esquive	20%
Acrobatie	15%
Course	25%
Discrétion	30%
Repérage	10%
Pv	20
Dommages	(morsure) F
Armure	18
Prestige	(à gagner) 5

* le tortillard génère un champ électrique naturel. 1d10 de dommages supplémentaires et systématiques contre un adversaire caparaçonné dans une armure métallique. Sans cela, il faut que le tortillard ait causé au moins un point de dégât par morsure.



4. Lieux insolites

La description des lieux ci-dessous à pour but d'ajouter un peu d'exotisme à la visite de Thurstone pas les joueurs et de leur faire comprendre que les Nains auraient facilement pu devenir les maîtres de Tanaephis si un mal mystérieux ne les avait emportés (ils ignorent effectivement que les elfes en sont la cause par le biais de leurs pierres radioactives)

Bibliothèque du Savoir Relatif et Absolu.

Cette pièce circulaire de 20 mètres de diamètre contient une part de la mémoire des Nains. En effet, des milliers de tablettes gravées sont stockées les unes contre les autres sur les rayons recouvrant toute la circonférence de la pièce. Un système de bras articulé monté sur rail permettait d'atteindre les tablettes stockées jusqu'à une dizaine de mètres du sol. Forcément bien conservées ces tablettes représenteraient un trésor scientifique et technique si quelqu'un parvenait à déchiffrer l'écriture cunéiforme des Nains.

La Cabine Translucide

De tous les monte-charge du Puits, la Cabine est la plus remarquable. Le système de montée est entraîné comme les autres par les roues des digues. La taille de celle-ci permettait de transporter de grandes quantités de matériaux ou de voyageurs entre les différents niveaux et comme son nom l'indique est composé de grands pavés de verre du plus bel effet. Sur la partie supérieure de la cabine, non loin du poste de commande, est installé une sorte de petit salon un peu plus cossu que le reste et qui laisse supposer que des personnages importants l'empruntaient. Les Nains affectionnaient particulièrement de type de transports et allez savoir pourquoi, l'usage de ceux-ci provoquait chez eux une sorte de mini transe mystique. Quand on vous avait dit qu'ils étaient bizarres ?

Le Très-Grand-Conseil

Cette gigantesque salle tout en haut du puits ressemblant aux coliseum dérigion renseigne sur le système politique nain. Cette salle bénéficie en effet d'une acoustique déroutante. Sans avoir à forcer la voix, un individu placé au centre n'aura aucun mal à se faire entendre par un autre assis sur le dernier gradin plusieurs dizaines de mètres plus loin. L'étrange façon dont on a sculpté le plafond semble être lié au phénomène. Les Nains prenaient effectivement leurs décisions d'une manière collégiale et les individus les plus prestigieux pouvaient exposer leurs points de vue. Un conseil composé des représentants des différentes castes tranchait à la fin. Les Architectes, Les Forgerons, Les Ingénieurs, Les Horlogers, Les Alchimistes étaient les cinq castes ayant droit de cité au conseil. D'ailleurs, les portions du premier niveau de gradins étaient frappées aux armes de chaque caste. D'autres castes telles que les Tunneliers, les Terrassiers et les Ouvriers assistaient au conseil et pouvaient aussi exprimer leur avis sur les questions mineures. Vous me direz et les Guerriers alors ? Ils sont où ? Tous étaient versés dans les arts de la guerre et mobilisables à tout moment, mais c'était le métier qui définissait avant tout la place et l'importance d'un Nain. On retrouve ce type de coliseum dans chaque grande cité naine, ce qui tend à prouver qu'il n'y avait pas de pouvoir central.

La Golem Factory

Du concassage des pierres elfiques sous presse hydraulique, à l'assemblage des pièces en passant par leur sculpture, on peut observer toutes les étapes de création d'un Golem. Les différents ateliers, dix en tout et un par étape, se trouvent en enfilade. Un tapis roulant permet de déplacer l'ouvrage à l'atelier suivant, le tout formant une véritable chaîne de montage.

La Nurserie Divine

S'étendant sur plusieurs niveaux, cette forge légendaire est de tout Thurstone la plus impressionnante. Pour peu, on pourrait croire que les Nains travaillaient à la chaîne dans cet imbroglio de tuyaux, soufflets mécaniques, cuves suspendues, tapis roulants, fours et cheminées. Le nombre d'armes inachevées et les dépouilles à proximité des différents postes prouvent que le travail était d'une valeur telle que les nains s'y sont dévoué jusqu'au dernier souffle. C'est dans cet antre fabuleux que se sont incarnés de nombreux Dieux à l'époque où des dizaines de nains martelaient ensemble le métal, formant une symphonie irrésistible pour quelques esprits errant dans la dimension fantomatique…

Les Galeries de la Mémoire

Cet ensemble de salles aux limites mal définies est le lieu où sont présentés les objets ayant une valeur historique, culturelle ou scientifique. Les innombrables bas-reliefs sculptés à même la roche des parois illustrent d'une façon didactique le contexte de chaque « relique » et l'intérêt qu'elle représente. Il y e tellement que les répertorier et les étudier tous en détail représente un travail de titan. La finesse et la précision de la taille attestent de la virtuosité des sculpteurs nains qui n'ont pas hésité à transformer la roche en véritable dentelle à certains endroits. Par exemple, dans une des salles, les bas-reliefs représentent d'une façon très explicite les étapes d'une bataille rangée contre des Orcs. Les armes d'un Héros vraisemblablement présentées sur un râtelier en métal ont quant-à-elles disparues. Ailleurs, ont distingue très nettement des humains avec lesquels le commerce semblait florissant. On trouve aussi des Elfes représentés d'une façon solennelle, mêlée de respect et de méfiance, s'illustrant tour à tous dans le négoce ou la magie. Des créatures inconnues, parfois monstrueuses, montrent que Tanaephis a été de tous temps une terre de mystères et de dangers. La construction de Pôle et le marché passé avec les Elfes a droit à une pièce très volumineuse. Toutes les étapes de la construction sont représentées avec une multitude de détails. Une pierre verte, sans doute la première à entrer à Thurstone, trône en son milieu sur un piédestal ouvragé.